

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK AT TAQWA
SENDANG
MULYO KECAMATAN SENDANG AGUNG
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**



Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Nama: Nur Halimah

NPM: 1211070080

Jurusan: Pendidikan Guru Raudlatul Atfal

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI RADEN INTAN BANDAR LAMPUNG
1437H/2016**

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK AT TAQWA
SENDANG MULYO KECAMATAN SENDANG AGUNG
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)**
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:

Nama: Nur Halimah

NPM: 1211070080

Jurusan: Pendidikan Guru Raudlatul Atfal

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Syarifudin Basyar, M. Ag

Pembimbing II : Nova Erlina, S. IQ, M. Eg

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI RADEN INTAN BANDAR LAMPUNG
1437H/2016**

ABSTRAK

UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK AT-TAQWA SENDANG MULYO KECAMATAN SENDANG AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

**Oleh
Nur Halimah**

Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain peran di Taman kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah. Metode pengumpulan data penulis lakukan, menggunakan metode observasi, interview dan dokumentasi/video. Dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang sudah terkumpul maka penulis akan menggunakan cara berfikir induktif yaitu penelitian untuk mendapatkan gambaran secara sistematis, actual dan akurat mengenai data-data yang ada. Dalam penulis lakukan dan didukung dengan interview dokumentasi/video dan analisa data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengembangan kreativitas yang bersifat kontinyu dari setiap pertemuan pertama dan kedua dihadiri oleh peserta didik 15 anak (100%). Pada RKH ke-1 yang menunjukkan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 47 %, dan yang Mulai Berkembang (MB) sebesar 33%, Belum Berkembang (BB) sebesar 20 %. Pada pertemuan RKH ke-2 peserta didik yang menunjukkan Berkembang sesuai Harapan (BSH) sebesar 80 %, dan Mulai Berkembang (MB) sebesar 20 %, Belum Berkembang sebesar 0 %.

Kata Kunci = Perkembangan Kreativitas ,Metode Bermain Peran



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : letkol Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung telp (0721) 703260

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul skripsi : **UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK AT-TAQWA SENDANG MULYO KECAMATAN SENDANG AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Nama : **NUR HALIMAH**

Npm : **1211070080**

Jurusan : **Pendidikan Guru Raudatul Athfal (PGRA)**

Fakultas : **Tarbiyah dan keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I,

Prof. Dr. H. Syarifudin Basyar, M. Ag
NIP. 196608111992031007

Pembimbing II,

Nova Erlina, S. IQ, M. Eg
NIP. 197811142009122003

Mengetahui,
Ketua Program Kualifikasi PGRA

Dr. Hj. Merivati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl.Letkol.H.Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi ini dengan judul **UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK AT-TAQWA SENDANG MULYO KECAMATAN SENDANG AGUNG KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**, disusun oleh Nur Halimah, NPM. 1211070080, Jurusan Pendidikan Guru Roudhotul Alfiat, telah diujikan pada sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Rabu, 14 Desember 2016 pada pukul 13.00 s.d 15.00 di Ruang Sidang.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang	: Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Bernediv Nurdin, M.Pd.	(.....)
Penguji Utama	: Dra.Hj. Eti Hadiati, M.Pd.	(.....)
Penguji Pendamping I	: Prof. Dr. H. Syaripudin Basyar, M.Ag.	(.....)
Penguji Pendamping II	: Nova Erlina, S.IQ, M.Eg.	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar M.Pd.
NIP. 19560810 198703 1001

MOTTO

Artinya: *“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*¹ (QS. Alam Nasyrah: 5-6)



¹ Departemen Agama RI., Al Quran dan Terjemahnya, Toha Putra, Semarang, 1989, h. 571.

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda tercinta,tersayang Ahmad Syuhada dan Ibunda tercinta,tersayang Siti Fatnatin yang telah mendidikku, membesarkanku, selalu memberi dukungan, semangat, dorongan moril, serta mengiringiku dengan do'a sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak akan pernah cukup ku membalas kasih sayang dan cinta ayah dan ibu.
2. Adikku tersayang Aldi Ja'far Sodik yang telah mendo'akanku dan selalu memberi motivasi.
3. Guru-guru dan Dosen-dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi masa depanku.
4. Suamiku tersayang Saeruloh yang selalu menyemangatiku dan memberi motivasi.
5. Almamaterku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Insititut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan membimbingku.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Nur Halimah merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, dari pasangan yang berbahagia bapak Ahmad Syuhada dan Ibu Siti Fatnatin, yang terlahir pada tanggal 27 Februari 1994 di Desa Pagelaran Kabupaten Pringsewu.

Pada Usia 6 tahun, tepatnya tahun 2000 peneliti memasuki jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD), tepatnya di SD Negeri I Sinar Banten dan berhasil lulus pada tahun 2006. Selanjutnya pada tahun 2006 peneliti melanjutkan Pendidikan di MTS Miftahul Khoiriyah Sinar Banten selama 3 tahun dan berhasil lulus pada tahun 2009.

Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan di MA Roudlotul Huda Purwosari Kecamatan Padang Ratu kabupaten Lampung Tengah selama 3 tahun dan berhasil menyelesaikan pendidikan pada tahun 2012. Setelah menyelesaikan pendidikan MA, Tepat pada tahun 2012 peneliti melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi Strata (S1) di IAIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA). Dan berhasil menyelesaikan pendidikan pada tahun 2016.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin. Tiada yang lebih layak selain bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, petunjukNya dan mencurahkan segala nikmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: “Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah “. Shalawat salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan umat manusia dan penyampaian risalah untuk menyelamatkan kehidupan manusia di dunia dan di akhirat.

Peneliti menyadari, skripsi ini dapat diselesaikan atas dorongan, bantuan, arahan, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankan peneliti menghaturkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku Ketua Jurusan PGRA dan Dra. Romlah, M. Pd. I selaku Sekretaris Jurusan PGRA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian penelitian ini.

3. Prof. Dr. H. Syarifudin Basyar, M.Ag sebagai pembimbing I beserta Ibu Nova Erlina, S.IQ, M.Eg sebagai pembimbing II atas segala bimbingan, petunjuk serta kesadaran, keikhlasan hati dalam membimbing dan mengarahkan selama menyelesaikan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Musini S.Pd sebagai Kepala Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah yang telah memberikan kesempatan dan izin serta data yang peneliti perlukan.
6. Semua pihak yang telah turut memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar.

Semoga bantuan Bapak/Ibu/Saudari yang tulus ikhlas membantu peneliti, mendapatkan balasan dan keberkahan dari Allah SWT sesuai dengan amal ibadahnya Aamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pihak-pihak yang membutuhkannya, Amin Ya Robbal'Alamin.

Bandar Lampung
Penulis

Nur Halimah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	13
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kreativitas Anak	
1. Pengertian Kreativitas anak	15
2. Karakteristik Kreativitas Anak	15
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak.....	16
4. Faktor-faktor yang Menghambat Kreativitas Anak	20
5. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas Anak.....	21
B. Tinjauan Pengertian Metode Bermain Peran	
1. Pengertian Metode Bermain Peran	23
2. Tujuan dan Manfaat Metode Bermain Peran.....	26
3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	28
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	
1. Jenis Penelitian	31
2. Tempat penelitian	33
3. Subjek penelitian.....	34
4. Sumber data	34

5. Teknik pengumpulan data	36
6. Teknik analisa data	39

BAB IV ANALISA DATA

A. Laporan Hasil penelitian	
1. Sejarah Berdirinya TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	42
2. Letak geografis TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	43
3. Visi dan Misi TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	44
4. Struktur Organisasi TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	44
5. Keadaan Guru TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	45
6. Keadaan Peserta Didik TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	46
7. Keadaan Sarana dan Prasarana TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	47
8. Pengembangan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK At-Taqwa Sendang mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah	51
B. Analisa Data	53
C. Pembahasan	62

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	71
B. Saran	73
C. Penutup	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Indikator Perkembangan Kreativitas
- Tabel 2 Hasil Observasi Awal terhadap Kemampuan Kreativitas
- Tabel 3 Keadaan guru TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah
- Tabel 4 Keadaan Peserta Didik TK At-Taqwa Sendang Mulyo kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah
- Tabel 5 Daftar Nama Anak Kelompok B2
- Tabel 6 Keadaan Sarana dan Prasarana TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupate Lampung Tengah
- Tabel 7 Hasil Kegiatan Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Peran

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Observasi Pengembangan Kreativitas Anak
Lampiran 2	Kisi-kisi wawancara dengan guru kelas B.2
Lampiran 3	Data Peserta Didik kelas B.2
Lampiran 4	Lembar Observasi Pengembangan Kreativitas anak Kegiatan Bermain Peran di Kelas B.2
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian (RKH)
Lampiran 6	Foto Kegiatan Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Peran



BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu aktivitas untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup. Muhaimin mengatakan bahwa pendidikan adalah aktivitas atau upaya yang sadar dan terencana, dirancang untuk membantu seseorang mengembangkan pandangan hidup, sikap hidup, baik yang bersifat manual (penunjuk praktis) maupun mental dan sosial.¹

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan

¹ Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 53

² Bambang Sudibyo, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta, 2009), h. 1

komunikasi yang khusus sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.³

Setelah diketahui Anak Usia Dini (AUD), berikut dipaparkan tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.⁴

Ajaran untuk melaksanakan pendidikan kepada anak usia dini adalah merupakan perintah Allah SWT. Yang semua itu merupakan ibadah kepada-Nya. Adapun ayat-ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar pendidikan bagi anak usia dini adalah:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.” (Q.S. Ali-‘imron: 190)⁵

Sedangkan fungsi pendidikan adalah menyediakan fasilitas yang dapat memungkinkan tugas pendidikan berjalan lancar dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup dikelak kemudian hari dan juga berfungsi sebagai pegangan hidup dan pegangan langkah pelaksanaan oleh tenaga pendidik.

³ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka pelajar, 2011), h. 88

⁴ Ibid, h. 28

⁵ Ibid, h. 150

Tujuan kegiatan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk kelangsungan hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini lebih dititikberatkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan seluruh kecerdasan.⁶

Hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun destruktif, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks.

Sebagai pribadi, maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa, kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar kita dapat “survive” dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antarbangsa dan negara.⁷

Munandar mengungkapkan tentang beberapa pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, divergent atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban suatu masalah dimana dimana

⁶ Ibid, h.1.16

⁷ Munandar Utami, *perkembangan kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineke, 2009), h.

penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.⁸

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup? Mengapa kreativitas perlu di pupuk sejak dini dalam diri anak didik?

Pertama karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kedua, Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (berfikir logis).

⁸ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011), h.60

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para seniman, ilmuwan dan ahli penemu, ternyata faktor kepuasan ini sangat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata-mata.

Keempat, Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.⁹

Tabel 1
Indikator Kreativitas Usia 5-6 Tahun

NO	Indikator
1.	Anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
2.	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
3.	Anak terpesona dan mempunyai rasa takjub
4.	Anak dapat mengembangkan imajinasi
5.	Anak memiliki sikap gigih
6.	Anak mempunyai rasa percaya diri
7.	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan

Sumber dari Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

⁹ Ibid.h. 31-32

Bertitik tolak dari tabel dan uraian diatas, maka perlu dilakukan berbagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian, berinisiatif untuk menggali bagaimana potret pembelajaran metode bermain peran dalam rangka mengembangkan kreativitas anak melalui penelitian. Dengan menuangkan dalam sebuah judul penelitian “metode bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut sangat diperlukan metode-metode pembelajaran, yang dimaksud metode pembelajaran adalah cara guru melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁰ Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan.

Metode bermain peran merupakan suatu metode mengajar dalam karakteristik dan kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati serta menyangkut hubungan antara manusia terutama yang berkaitan dengan anak didik.

¹⁰ Meoslichation, *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*, (Jakarta : Renika Cipta, 1999),h.7

Bermain peran adalah metode pengembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir/berbuat dengan cara/sudut pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran memberikan contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri.¹¹

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap.

Esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarnya.

Pada dasarnya ide utama dari bermain peran adalah untuk menjadi “sosok” individu yang diperankan dan untuk mendapatkan pemahaman tentang peran tersebut dan motivasi yang berkaitan. Kegiatan ini dapat melibatkan jumlah anak yang terbatas dalam interaksi berpasangan atau beberapa anak dalam kelompok kecil.

Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial atau konseling kelompok.

¹¹ Winda Gunarti dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h.10.1

Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Anak dapat mengeksplorasi perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar terlibat dan berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Menurut Vygotsky, bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting yaitu:

- a. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda;
- b. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang di arahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Menurut buku yang dikutip Winda Gunarti dkk Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

1. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak;
2. Menggali Kreativitas anak;
3. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak;

4. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu;

5. Menggali perasaan anak.

Menurut *Pamela A. Coughlin*, Bermain peran berdampak pada beberapa aspek perkembangan anak yaitu sebagai berikut.

1. Perkembangan Sosial

Dengan Metode Bermain Peran, anak saling memberikan kontribusinya satu sama lain, anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti berhubungan sosial, bekerja sama hal ini mendukung perkembangan sosial.

2. Perkembangan Emosional

Dengan memainkan suatu peranan, akan tumbuh rasa percaya diri anak, mengenal bentuk-bentuk emosi, seperti berharap, takut, marah, anak menghayati perasaan dirinya dan orang lain, menghargai jasa sesama, mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya.

3. Perkembangan Intelektual

Dalam bermain peran, anak belajar untuk membuat hubungan-hubungan, mengorganisasi informasi, memahami pola, menguji idenya melalui proses coba-ralat (*trial and error*) atau eksperimen (percobaan), memformulasi dan menentukan rencana, menyesuaikan ide dengan waktu; saat ini, masa lalu dan masa mendatang , menggunakan ingatannya ke dalam suatu kejadian/jalan cerita, menggunakan peralatan, mainan dan media yang sesuai dengan tujuan. Dalam kegiatannya hal-hal tersebut diatas juga mengembangkan

konsep sains dan matematika. Singkatnya, bermain peran mendukung perkembangan intelektual, kreativitas dan kemampuan berfikir kritis.¹²

Berdasarkan hasil pra survey yang saya lakukan di lapangan dapat diketahui bahwa di Taman Kanak-Kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah kelas B2 yang mempunyai anak didik berjumlah 16 anak, dengan jumlah pendidik 2 guru. Di dalam kegiatan pembelajarannya, Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah sudah cukup baik dengan adanya penggunaan alat-alat permainan, tetapi belum menerapkan sistem metode pembelajaran di sekolah tersebut.

Hal ini terlihat bahwa perkembangan Kreativitas belum berkembang dengan baik, seperti anak belum mempunyai rasa ingin tau yang tinggi, kemampuan mengkomunikasikan temuan selama eksplorasi belum berkembang, anak belum bisa mengembangkan imajinasi, anak kurang mandiri dan anak kurang memiliki minat yang luas.

Dari 16 peserta didik yang ada, hanya 4 anak saja yang memiliki perkembangan Kreativitas berkembang sesuai harapan, sedangkan yang lainnya masih kurang dan perlu dikembangkan lagi. Untuk lebih jelasnya, berikut peneliti sajikan data perkembangan Kreativitas di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo sebagai berikut:

¹² Ibid, h.10.37

Tabel 2
Data Perkembangan kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak At-Taqwa
Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Almira Dewi N	BB	BB	BB	BB	BB
2	Auliya Rahma 2	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	Azzam Widodo p	BB	MB	BB	BB	BB
4	Dila Laura Ningrum	MB	BSH	BB	BB	BB
5	Dimas Adi Prayoga	MB	MB	BSH	MB	MB
6	Dimas Aldiano	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	M. Fauzi Ramadhan	BB	BB	BB	BB	BB
8	Noval Erlangga	BB	BB	BB	BB	BB
9	Najwa Muizzah	MB	MB	BSH	MB	MB
10	Imam Rifa'i	BB	BB	BB	BB	BB
11	Serli Anggraini	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	Sri Lestari	MB	MB	BB	MB	MB
13	Salsa Bila	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
14	Zema Melati Dwi a	BB	BB	BB	BB	MB
15	Qhiara Zahra M	BB	BB	BB	MB	MB

Sumber: Observasi di TK Ataqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah

Keterangan:

BSB : Berkembang sangat baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

1. Anak mempunyai rasa ingin tau yang tinggi
2. Anak mempunyai rasa peraya diri
3. Anak dapat mengembangkan imajinasi
4. Anak dapat mandiri

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal perilaku

yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan konsisten 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus – menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100 (***)¹³

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti akan melakukan pembatasan lingkup masalah, sehingga peneliti lebih terfokus.

Adapun lingkup masalah yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan sebagai sumber belajar masih kurang
2. Kreativitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran masih kurang
3. Daya Khayal (Imajinasi) dan rasa ingin tahu anak masih belum berkembang
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi

¹³ Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI: 2011

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas permasalahan yang dikaitkan dengan judul di atas masih sangat luas, sehingga sulit terjangkau dan terselesaikan semua. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah, sehingga persoalan yang diteliti menjadi jelas dan kesalahan paham dapat dihindari. Adapun batasan masalah tersebut hanya sebatas meneliti dan menganalisis pada Upaya Guru dalam mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Metode Bermain peran dapat Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Attaqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah?”

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan:

- a. Untuk mengetahui metode Bermain Peran dapat mengembangkan Kreativitas anak di TK At-taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir dalam kaitan pengembangan Kreativitas anak di TK Attaqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

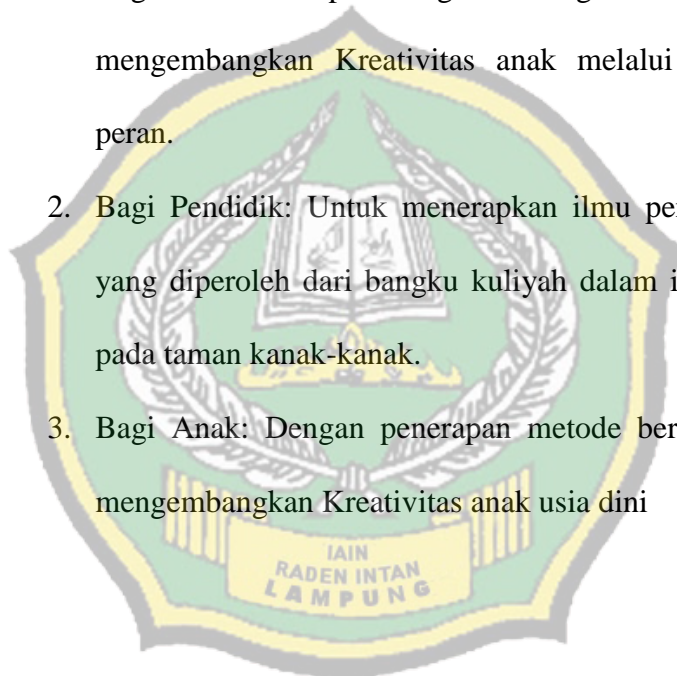
2. Kegunaan Penelitian:

a. Manfaat Teoritis

1. Sejarah teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran tentang teori penerapan metode Bermain Peran untuk mengembangkan Kreativitas anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti: Dapat mengetahui bagaimana cara guru untuk mengembangkan Kreativitas anak melalui metode bermain peran.
2. Bagi Pendidik: Untuk menerapkan ilmu pengetahuan penulis yang diperoleh dari bangku kuliah dalam ilmu pembelajaran pada taman kanak-kanak.
3. Bagi Anak: Dengan penerapan metode bermain peran dapat mengembangkan Kreativitas anak usia dini



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas Anak

1. Pengertian Kreativitas anak

Munandar mengungkapkan tentang beberapa pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, divergent atau unsur-unsur yang ada.

Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban.

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi(mengembangkan,memperkaya, memperinci) suatu gagasan.¹

2. Karakteristik Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan proses bukan hasil. Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya. Kreativitas mengarah kepenemuan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.Kreativitas

¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011), h.60

timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.

Kreativitas merupakan suatu cara berfikir; tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.²

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

Kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Kreativitas harus dipupuk dan diingkatkan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan tidak dapat terwujud.

Tumbuh dan berkembangnya kreasi diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu hidup dan bekerja. Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi pula oleh banyak faktor terutama adalah karakter yang kuat, kecerdasan yang cukup dan lingkungan kultural yang mendukung.

Munandar menyebutkan bahwa Perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta:Erlangga,Edisi keenam),h.5

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini meliputi keterbukaan, locus of control yang internal, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas terhadap pandangan dan minat yang berbeda, adanya penghargaan bagi orang yang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kesempatan untuk menyendiri, dorongan untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatan-kegiatan kreatif, dorongan untuk mengembangkan fantasi kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individual.

Menurut Rogers faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

- a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Teori Freud menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud (1856-1939) adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari *mekanisme pertahanan*, yang merupakan upaya tak sadar untuk

menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintangi produktivitas kreatif.³

Menurut Rogers kondisi internal (internal press) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman
 2. Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation)
 3. Kemampuan untuk bereksperimen atau “bermain” dengan konsep-konsep.⁴
- b. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu.

Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.

³ Ibid,h.32

⁴ Ibid,h.34

Menurut Hurlock kepribadian merupakan faktor yang penting bagi pengembangan kreativitas. tindakan kreativitas muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses kreativitas seseorang, dari luar diri individu seperti hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan. Sedangkan dari dalam diri individu seperti pola pikir, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan .

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain faktor kebebasan berpikir, penilaian, kecerdasan, minat terhadap fantasi, jenis kelamin, pendidikan, pengalaman, waktu, penghargaan terhadap fantasi, intellegensi, pola pikir, paradigma, keyakinan, ketakutan, motivasi dan kebiasaan, hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan, kepribadian dan tidak kalah pentingnya adalah lingkungan keluarga dan masyarakat. Selain itu potensi kreatif pada semua orang tergantung bagaimana cara mengembangkannya secara optimal agar tidak terhambat dan bias berkembang dengan baik.

4. Faktor-faktor yang Memperhambat Kreativitas

Faktor Penghambat Kreativitas Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita dapati perlakuan dan tindakan anak dengan berbagai polah dan tingkah laku. Sehingga ekspresi kreativitas anak kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orang tua. Misalnya orang tua melarang anak merobek-robek kertas karena takut rumah jadi kotor, atau berteriak saat anak main pasir karena takut anak terkena kuman. Padahal tiap anak memiliki ekspresi kreativitas yang berbeda, ada yang terlihat suka mencoret-coret, beraktivitas gerak, berceloteh, melakukan eksperimen, dan sebagainya. Penyikapan orang tua seperti itu berarti merupakan salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat kreativitas seorang anak.⁵

Menurut Munandar terdapat beberapa hal yang dapat menghambat pengembangan kreativitas yaitu:

- a. Evaluasi, menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.
- b. Hadiah, pemberian hadiah dapat merubah motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- c. Persaingan (kompetisi), persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan

⁵ <http://blogspot.co.id/2010/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>

bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini dapat mematikan kreativitas.

d. Lingkungan yang terbatas.

5. Cara-cara Mengembangkan Kreativitas Anak

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya.

Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu, anak juga senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara-cara di bawah ini:

a. Dengan bermain

Bermain adalah awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

b. Melatih kemampuan otak kanan

Yaitu dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi, berpuisi, menggambar, dan berbagai macam kegiatan kreatif lainnya, agar kemampuan otak kanan dapat bekerja dengan lebih optimal. Di sekolah, biasanya anak-anak akan lebih cenderung menggunakan otak kiri, dan bila kemampuan otak kanan dan kiri bisa bekerja dengan baik dan seimbang, maka anak-anak tidak hanya akan berpeluang mendapatkan prestasi di bidang akademis saja, melainkan bisa meraih prestasi-prestasi di bidang yang lain, misalnya kesenian.

c. Berkreasi setiap hari

Kita bisa mengajarkan anak untuk membuat sesuatu yang kreatif, misalnya dengan menggambar, melipat kertas, bermain game, bermain permainan-permainan edukatif, bernyanyi, bercerita, dan masih banyak lagi.

d. Beri anak pengalaman baru

Berikanlah waktu khusus untuk anak dengan mengajaknya ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjunginya seperti museum, kebun binatang dan taman rekreasi. Hal-hal baru ini dapat meningkatkan atau merangsang imajinasi anak sehingga kreativitas anak semakin meningkat.

e. Meningkatkan perbendaharaan kata pada anak

Semakin tinggi perbendaharaan kata anak, maka seorang anak akan menjadi lebih mudah dalam memahami sesuatu.

Misalnya dengan kegiatan membaca, mendongeng, bercerita pengalaman, tanya jawab, bernyanyi, dsb.

f. Melatih kemampuan mendengar anak

Misalnya, dengan menggunakan Tape dan Laoudspeaker. Alat-alat tersebut bisa digunakan untuk melatih kemampuan mendengar anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Agar indera pendengaran bisa terlatih dengan baik, lebih baik kita sering-sering mengajak anak untuk mendengarkan lagu atau cerita, lalu menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan lagu atau cerita tersebut, misalnya dengan cara tebak-tebakan.

g. Sediakan fasilitas yang mendukung kreativitas anak

Misalnya mainan bongkar pasang, balok susun, puzzle. Ketika bermain permainan ini, anak akan masuk pada imajinasinya sendiri. Hal ini akan sangat merangsang proses berfikir dan kreativitas anak.⁶

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

⁶ <http://blg.com/Faktor/YangMempengaruhiKreativitas/dan-Menghambat-Psikologisnya>

metode adalah cara kerja yang sistematis dan terdapat secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode adalah bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan.⁷

Berdasarkan pengertian atau definisi metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dilakukan oleh seorang guru agar tercipta proses belajar siswa atau anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran yang sebaiknya diberikan di Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran yang menarik artinya memiliki unsur menyenangkan bagi anak untuk dapat terus diikuti, sehingga anak mempunyai motivasi untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang sesuai dengan suasana yang terjadi pada diri anak sehingga anak memiliki perhatian yang lebih.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak-anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan

⁷ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.

dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain seklaigus berupaya memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarnya.⁸

Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Menurut buku yang dikutip Samsudin bermain peran yaitu anak diminta dimainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya: bermain jual beli sayuran, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyangi keluarga.⁹

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Menurut *Gilstrap dan martin*, bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulangi

⁸ Winda Gunarti dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h10.10.

⁹ Samsudin, *Pembelajaran Motorik Anak di taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Litera, 2008),h. 34

kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.

Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Supriati berpendapat bahwa metode bermain peran adalah yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.¹⁰

2. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Mengenai manfaat metode bermain peran, Fledman berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa membangun ketrampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Menurut Vygotsky, bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting yaitu:

- a. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda;

¹⁰ Winda Gunarti dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar Anak Usia Dini*, (Tanggarang Seatan: Universitas Terbuka, 2012),h.10.9

- b. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang di arahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Menurut buku yang dikutip Winda Gunarti dkk Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

1. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak;
2. Menggali Kreativitas anak;
3. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak;
4. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu;
5. Menggali perasaan anak.

Tujuan bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Mengembangkan Kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- e. Melatih daya tangkap.
- f. Melatih daya konsentrasi.
- g. Melatih membuat kesimpulan.
- h. Membantu pengembangan kognitif.
- i. Membantu pengembangan fantasi.
- j. Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- k. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar.
- l. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis.
- m. Membangun sikap positif dalam diri anak.
- n. Menumbuhkan aspek efektif melalui penghayatan isi cerita.
- o. Untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam bentuk simulasi/ miniatur kehidupan.
- p. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.¹¹

¹¹ Ibid, h.10.12

3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Langkah-langkah Bermain Peran adalah sebagai berikut.

- a. Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak).
- b. Buatlah rencana/skenario/naskah jalan cerita.
- c. Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak.
- d. Sediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
- e. Apabila memungkinkan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif.
- f. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
- g. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih yang disukainya.
- h. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu.
- i. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran).
- j. Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak untuk merancang jalan cerita dan ending cerita.
- k. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan pemain untuk memulai.
- l. Anak bermain peran.
- m. Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
- n. Khusus di sentra drama, buatlah pra-rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu.
- o. Settinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita.¹²

¹² Ibid,h.10.52

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Disamping manfaat dan tujuan bermain peran yang telah kita pelajari, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran, sebagai berikut.

a. Kelebihan Metode Bermain Peran:

- 1) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajarannya yang dibangunnya sendiri;
- 2) Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera;
- 3) Memungkinkan siswa mempraktikkan ketrampilan berkomunikasi;
- 4) Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan;
- 5) Mendukung anak untuk berfikir kritis dan analitis;
- 6) Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.

b. Kelemahan Metode Bermain Peran:

- 1) Perlu di bangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah;
- 2) Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (dubbing);
- 3) Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, dan kerana memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampilkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan kepada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Kelemahan-kelemahan itu dapat diatasi dengan perencanaan yang matang. Guru berperan penting dalam metode ini, namun tentunya letak keberhasilan utama terletak pada peran anak dalam membangun simulasi dengan baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis.

Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan.

Bedakan cara yang tidak ilmiah, misalnya mencari uang yang hilang, atau provokator, atau tahanan yang melarikan diri melalui paranormal. Sistematis Artinya, Proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.¹

Metode merupakan aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian pada bagian ini akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis ingin melihat bagaimanakah peranan guru dalam

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 2

mengembangkan Kreativitas peserta didik di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah ini bersifat kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hal ini sesuai dengan penelitian studi kasus yaitu cara peneliti terhadap masalah empiris dengan mengikuti rangkaian prosedur yang ada.

1. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan “sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.² Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah.³

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil peneliti kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁴

Strauss & Corbin, penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 3

³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.1

⁴ Sugiyono, *Op-Cit*, h. 15

statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian kualitatif mencakup subjek yang dikaji dan kumpulan berbagai data empiris- studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil Pengamatan, historis, interaksional, dan visual- yang menggambarkan saat-saat dan makna keseharian dan problematik dalam kehidupan seorang.⁵

Dalam penelitian ini berusaha mendeskripsikan permasalahan yang terjadi secara faktual di lapangan, yaitu mengenai bagaimana pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain peran di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, aktual, dan akurat mengenai data-data, fakta, dan sifat-sifat individu, keadaan gejala atau kelompok tertentu menurut apa adanya.

Penelitian Kualitatif bersifat Deskriptif artinya hasil eksplorasi atas subjek penelitian atau para partisipan melalui Pengamatan dengan semua variannya, dan wawancara mendalam serta harus dideskripsikan dalam catatan kualitatif yang terdiri dari catatan lapangan, catatan wawancara, catatan pribadi, catatan metodologis, dan catatan teoritis .⁶

⁵ Nusa Putra & Ninin dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), h.66-67

⁶ Nusa Putra, *Metodelogi Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 71

Menurut Suharsimi Arikunto, “apabila penelitian bermaksud mengetahui keadaan sesuatu mengenai apa dan bagaimana, beberapa banyak, sejauh mana dan sebagainya, maka penelitiannya bersifat deskriptif yaitu menjelaskan dan menerangkan peristiwa”.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk membuat penelitian secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu dan dianalisa dengan lebih banyak menggunakan rangkaian kata-kata.

Terkait dengan penelitian ini, penulis ingin menggambarkan apa adanya tentang bagaimana pengembangan Kreativitas anak usia dini melalui metode bermain peran di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

2. Tempat Penelitian

a. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini berlangsung sesuai dengan jadwal di sekolah

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini ada 2 orang Guru dan 16 peserta didik di kelas B2 di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah. Penentuan subyek dilakukan saat peneliti mulai memasuki

lapangan dan selama penelitian berlangsung. Caranya yaitu peneliti memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberi data yang diperlukan. Adapun Objek penelitian ini adalah perkembangan Kreativitas peserta didik kelompok B2 di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah.

4. Sumber Data

Prosedur dalam pengambilan data penelitian menggunakan dua jenis data yang menjadi sumber informasi/data yang akan dicari dan dikumpulkan, yang dapat digolongkan sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer adalah data empirik yang diperoleh secara langsung dari responden atau informan kunci dengan menggunakan wawancara langsung untuk mendapatkan data tentang kreativitas anak di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah. Peneliti akan terjun secara langsung melakukan observasi dan wawancara kepada guru, orang tua anak, kepala sekolah dan anak-anak yang teridentifikasi belum berkembang kreativitasnya.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran dan penelaahan studi-studi dokumen yang terdapat di tempat penelitian dan yang ada hubungannya dengan masalah –

masalah yang diteliti. Informan yang menjadi target pengambilan data lain yaitu kepala sekolah.

Data sekunder lainnya yang dikumpulkan antara lain meliputi, gambaran umum profil sekolah seperti sejarah berdirinya sekolah; riwayat kepemimpinan kepala sekolah, pengurus komite sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, dan hal – hal yang menunjang pengumpulan data penelitian.

Untuk mendapatkan sejumlah informasi dan data primer yang berkaitan dengan pokok permasalahan utama penelitian hanya dibutuhkan sejumlah informan saja sebagai target dalam pencarian data yang terdiri dari informan utama (informan kunci) dan informan penunjang. Informan adalah orang yang dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.

Informan kunci yang diajak wawancara secara mendalam dalam penelitian ini adalah guru dan orang tua atau siapa saja yang dianggap mengetahui dengan lebih baik hal – hal yang berkaitan erat dengan masalah yang sedang diteliti dalam penelitian yang sedang dilakukan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka

peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁷

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah penulis sendiri. Penulis berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan atas temuannya.

Penelitian kualitatif merupakan salah satu penelitian interpretif dimana didalamnya para peneliti kualitatif membuat suatu interpretasi atas apa yang mereka lihat, dengar dan pahami.⁸

Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan pengamatan (Observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun kepada peserta didik di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah dan menggali informasi data melalui dokumen-dokumen sekolah dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti.

⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012),h. 224.

⁸ John W Creswell, *Research Desig Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), h.262

a. Metode Observasi

Observasi merupakan observasi yang didalamnya peneliti langsung turun kelapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian.⁹

Observasi adalah Pengamatan langsung terhadap fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh data yang akurat tentang kondisi di lapangan. Observasi juga bisa diartikan sebagai Pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.¹⁰

Berdasarkan pendapat diatas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung berbagai kondisi yang terjadi pada obyek penelitian. Dalam pelaksanaan observasi ini digunakan observasi partisipan. Dengan demikian dalam pelaksanaan observasi ini penulis ikut aktif dalam kegiatan penerapan metode bermain peran. Adapun hal-hal yang diobservasi adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan perkembangan Kreativitas anak melalui metode bermain peran di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu Tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain

⁹Ibid, h.267

¹⁰ Saini Usman dan Pumimo Setiadi Akbar. *Metodelogi penelitian Sosial*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001). h. 54

dan mendengarkan dengan telinganya sendiri.¹¹ Pendapat lain menyatakan bahwa wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan kepada suatu masalah tertentu, dan ini merupakan Tanya jawab dengan menggunakan lisan dua orang atau lebih dengan berhadapan secara fisik, wawancara sama dengan bincang-bincang.¹²

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara bebas terpimpin. Dalam wawancara bebas terpimpin pewawancara mempersiapkan kerangka pertanyaan sebelum wawancara kepada sumber informan yaitu guru dilaksanakan, sedangkan yang diwawancara diberikan kebebasan bertanya secara leluasa. Metode ini dipergunakan untuk memperoleh data seperti tentang kreativitas anak dalam kesehariannya disekolah.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan dalam arti sempit, dokumentasi dalam arti yang luas juga meliputi monument, artipac, foto, tape dan sebagainya. Berdasarkan tersebut dapat dipahami bahwa metode dokumentasi salah satu cara untuk menghimpun data mengenai hal-hal tertentu, melalui catatan-catatan, dokumen yang disusun oleh suatu instansi atau organisasi-organisasi tertentu.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif TK At-Taqwa Sendang Mulyo Lampung Tengah, seperti dokumentasi nilai, sejarah berdirinya, visi dan

¹¹ Kartini Kartono. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. (Bandung: Alumni, 2006, Cetakan III). h. 177

¹² *Ibid.* h. 71

misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Sendang Mulyo.

6. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus-menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian.¹³

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Data yang di peroleh pada umumnya adalah data kualitatif (walaupun tidak menolak data kuantitatif), sehingga teknik analisis data yang digunakan belum ada polanya yang jelas.

Analisa di dalam penelitian merupakan tahap terakhir dan merupakan tahap pengambilan kesimpulan untuk suatu penelitian. Oleh Karena itu, dibutuhkan metode analisa data yang memberikan gambaran yang lebih tepat terhadap analisa yang dilakukan. Kemudian setelah data terkumpul melalui alat pengumpulan data maka perlu dianalisis guna memperoleh kesimpulan yang dapat digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Reduksi data adalah proses memilih, menyederhanakan, memfokuskan, dan mengubah data kasar ke dalam catatan lapangan. Setelah peneliti

¹³ Op-Cit, h. 274

memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian amak dalam mereduksi data peneliti akan memffokuskan pada murid-murid yang memliki kecerdasan tinggi dengan mengategorikan pada aspek, gaya belajar, prilaku sosial, interaksi dengan keluarga, dan perilaku di kelas.

- b. Display atau sajian data merupakan suatu cara merangkai data dalam suatu organisasi yang memudahkan untuk pembauatan kesimpulan atau tindakan yang diusulkan.
- c. Verifikasi data atau penyimpulan data adalah penjelasan tentang makna-makna data dalam suatu konfigurasi yang secara jelas menunjukkan alur kuasanya, sehingga dapat diajukan proposisi-proposisi yang terkait dengannya.

Karena data yang dianalisa merupakan data kualitatif, yang mana cara menganalisanya atau menggambarkan dengan kata-kata atau kalimat sehingga dapat disimpulkan dari data yang diperoleh dari kata-kata atau pristiwa-peristiwa yang konkrit dan ditarik kesimpulan yang bersifat umum.

Jadi cara menganalisa dengan menggunakan metode berfikir induktif adalah keputusan yang bersifat umum yang didapat dari keputusan-keputusan yang bersiat khusus, sehingga dengan menggunakan cara ini akan memperoleh sutu kesmpulan yang konkrit dan dapat dipertanggungjawabkan terutama dalam menjawab rumusan masalah dalam penelitan ini.

BAB IV

ANALISIS DATA

A. LAPORAN HASIL PENELITIAN

1. Sejarah Berdirinya TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Taman Kanak-Kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah adalah swasta yang bernaung pada yayasan lembaga pendidikan Ma'arif Lampung Tengah. Taman Kanak-Kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah di Jalan Raya Sendang Mulyo 1, di dirikan sejak 11 Juli tahun 2005 Oleh pengurus Masjid beserta masyarakat. Ibu Musini S.Pd. sebagai kepala sekolah dengan keputusan pemerintah Kecamatan Sendang Agung. Status tanah milik sendiri dan telah bersertifikat, sedangkan luas tanah yang tersedia : 3528 M2.

Taman kanak-Kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah memiliki program pendidikan yaitu sebagai berikut:

1. Program Jangka Panjang

Sekolah Taman kanak-kanak berupaya membantu pemerintah atau dinas pendidikan untuk mencerdaskan anak bangsa, salah satu bentuk

partisipasi tersebut adalah melalui penyelenggaraan pendidikan dengan membuka sekolah dengan program jangka panjang antara lain:

- a. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat alami yang dimiliki anak-anak.
 - b. Berupaya membantu anak mempersiapkan diri untuk memasuki ke dunia pendidikan dasar.
 - c. Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.
2. Program jangka pendek penyelenggaraan pendidikan TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah anantara lain:
- (a) Berupaya mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangan dan umurnya.
 - (b) Memperkenalkan anak dengan dunia sekitarnya.
 - (c) Membantu anak untuk bersosialisasi.
 - (d) Mengutamakan bermain sambil belajar.

2. Visi dan Misi TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah sebagai berikut:

Visi : mewujudkan manusia beriman, berilmu dan berahlak mulia.

Misi:

1. Menanamkan pengetahuan dasar tentang Ketuhanan Yang Maha Esa.
2. Menanamkan Rasa hormat dan berbakti kepada orang tua dan patuh kepada guru.

3. Menanamkan jiwa yang penuh kasih sayang dan suka menolong pada semua orang
4. Menanamkan rasa cinta lingkungan.

3. Letak Geografis TK At-Taqwa Sendang Mulyo

Letak geografis TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah memiliki batas wilayah sebagai berikut:

1. Sebelah barat berbatasan dengan : kebun coklat
2. Sebelah Timur berbatasan dengan : jalan raya
3. Sebelah Utara berbatasan dengan : pemukiman warga
4. Sebelah Selatan berbatasan dengan : masjid

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa letak geografis TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah mudah dijangkau masyarakat sekitarnya, karena tempatnya strategis dan mudah dijangkau oleh kendaraan.

4. Keadaan Guru TK At-Taqwa Sendang Mulyo

Jumlah guru di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah pada tahun ajaran 2008-2016 adalah 5 orang, seluruh guru yang ada tersebut aktif menjalankan tugasnya sehari-hari. Dengan jumlah guru yang ada telah mencukupi kebutuhan tenaga guru dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran. Adapun keadaan guru dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 3
Keadaan Guru TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung
Kabupaten Lampung Tengah

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1.	Musini	S.Pd.(PG.PAUD)	Kepala sekolah
2.	Lailatul Musfiroh	S.Pd (PG.PAUD)	Operator Guru
3	Siti Juariyah	S.Pd (PG.PAUD)	Guru
4	Anti Asih	S.Pd I (PAI)	Guru
5	Trisnawati	SMK	Guru

Sumber: Dokumentasi Tk At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lmpung Tengah

5. Keadaan Peserta Didik TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Kegiatan belajar mengajar terlepas dari peserta didik, begitu pula di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah juga memiliki peserta didik yang berjumlah 68 peserta didik. Adapun pembagian kelompoknya sebagai berikut:

Tabel 4
Keadaan peserta Didik TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	A1	10	13	23
2	A2	9	10	19
3	B1	5	6	11
4	B2	6	9	15
Jumlah				68

Sumber: Dokumentasi TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Tabel 5
Daftar Nama Anak Kelompok B2

No	L/P	Nama
1	P	Almira Dewi N
2	P	Auliya Rahma 2
3	L	Azzam Widodo
4	P	Dila Laura Ningrum
5	L	Dimas Adi Prayoga
6	L	Dimas Aldiano
7	L	M.Fauzi Ramadhan
8	L	Noval Erlangga
9	P	Najwa Muizzah
10	L	Imam Rifa'i
11	P	Serli Anggraini
12	P	Sri Lestari
13	P	Salsa Bila
14	P	Zema Melati Dwi A
15	P	Qhaira Zahra M

Sumber: Dokumentasi TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

F. Sarana dan Prasarana TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Dalam Melaksanakan aktivitas belajar mengajar di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah tentunya tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan tersebut. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah antara lain:

Tabel 6
Keadaan Sarana dan Prasarana TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan
Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Belajar	4
2.	Ruang Kantor/Guru	1
3.	WC	2
4.	Gudang	1
5.	Tempat bermain	1

Sumber: Hasil Observasi Tanggal 17 September

G. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Proses belajar mengajar atau membimbing dan merangsang di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah sebagaimana dijelaskan oleh Kepala Taman Kanak-Kanak bahwa guru yang mengajar di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah telah memiliki kompetensi yang baik sehingga dalam melaksanakan proses membimbing dan merangsang sudah selaras dengan tuntunan yang seharusnya, ditambah lagi dengan latar belakang pendidikan mereka sesuai, maka sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang baik dalam membimbing dan merangsang perkembangan anak.¹

¹ Musini, Kepala Sekolah, TK At-Taqwa, *Wawancara*, 17 September 2016

Guru TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah mengemukakan bahwa “dalam proses belajar mengajar dengan metode bermain peran guru memperagakan atau mencontohkan bermain peran misal: menjadi dokter-dokteran, pasar-pasaran, ibu guru. Kemudian peserta didik disuruh untuk mengikuti atau memperagakan kembali apa yang telah dicontohkan oleh guru dan guru memberikan pertanyaan tentang seputar tema pada hari itu agar anak paham dan bisa menirukan apa yang diperankan guru.

Jadi dapat dipahami bahwa pada dasarnya guru telah berusaha untuk membimbing dan merangsang atau mengarahkan interaksi belajar mengajar sehingga apa yang disampaikan guru dapat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam perkembangan kreativitas anak.

Siti Juariyah selaku guru menjelaskan bahwa “dalam menyampaikan pembelajaran untuk perkembangan kreativitas anak dengan metode bermain peran mengalami kendala diantaranya alat peraga yang tersedia kurang memadai selain itu tenaga pengajar yang hanya 1 orang mengajar peserta didik yang berjumlah 15 orang kurang efektif, seharusnya untuk mengajar peserta didik

yang berjumlah 15 orang tersebut diperlukan 2 orang guru pengajar agar pembelajaran efektif”.²

Dari keterangan di atas, ternyata yang menjadi penyebab timbulnya kendala adalah dikarenakan alat peraga yang tersedia untuk pembelajaran dengan metode bermain peran sangat kurang memadai dan jumlah tenaga pengajarnya yang kurang representative dengan jumlah peserta didiknya.

Selanjutnya dari hasil observasi terhadap kegiatan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini dilakukan dengan kegiatan 3 tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan (Pembukaan)

Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran agar anak mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Contoh: Kegiatan praktek fisik, jasmani dan rohani, dan mengenalkan tema terlebih dahulu, serta Tanya jawab dengan anak.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini bertujuan untuk Pengembangan kreativitas anak.

Melakukan strategi pembelajaran dengan metode bermain peran seperti

² Siti Juariyah Guru Kelas B2, Wawancara, 18 Oktober 2016

menjadi dokter-dokteran, pasar-pasaran. Sedangkan metode yang penulis gunakan dalam hal ini adalah metode bermain peran.

3. Kegiatan Penutup (Akhir dan Tindak Lanjut)

Sifat dalam kegiatan penutup ini adalah untuk menyimpulkan hasil permainan anak tersebut atau mengevaluasi kegiatan anak, dan Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak. Berdasarkan instrumen di bawah ini maka penulis menggunakan kerangka observasi.

Dengan adanya kegiatan bermain peran ini anak dapat berkomunikasi dan berintraksi dengan teman-temannya, anak akan mengembangkan kreativitas dalam dirinya, karena anak-anak memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan dirinya untuk berkomunikasi kepada orang lain supaya berkembang menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di atas, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah sudah berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kreativitas anak melalui metode bermain peran, misalnya mengajak anak untuk melakukan interaksi dengan berdialog dengan teman-teman yang lainnya, yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, dengan adanya metode bermain peran ini, anak menjadi merasa lebih mampu layaknya seperti orang dewasa, karena dalam

kegiatan bermain peran ini, banyak sekali peran-peran yang dimainkan layaknya kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, dalam kegiatan bermain peran ini anak-anak dapat menunjukkan kreativitasnya yaitu anak mempunyai rasa percaya diri dan Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Dan ada anak yang sudah mulai berkembang kreativitas dan ada yang belum.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini hasil Pengamatan hasil penulis terhadap pengembangan kreativitas anak di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Pengamatan Pengembangan Kreativitas Anak di TK At- Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Sumber: Observasi di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Keterangan

1. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
2. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
3. Anak terpesona dan mempunyai rasa takjup
4. Anak dapat mengembangkan imajinasi
5. Anak Memiliki sikap gigih
6. Anak mempunyai rasa percaya diri
7. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.³

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*)

³Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan konsisten 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus – menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100 (***)⁴

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui jumlah peserta didik yang perkembangan kreativitas berkembang sesuai harapan terdapat 12 peserta didik, yang dimana sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran hanya 4 peserta didik saja perkembangan kreativitas berkembang sesuai harapan. Hal ini berarti dari keseluruhan peserta didik terdapat 80% atau 12 peserta didik yang mampu mencapai indikator berkembang sesuai harapan, dan terdapat 40% atau 3 orang anak yang mulai berkembang atau sudah cukup baik dalam pencapaian indikator perkembangan kreativitas anak. Hal ini menunjukkan bahwasanya metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung

⁴ Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI: 2011

Kabupaten Lampung Tengah untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan berhasil dengan baik.

B. ANALISIS DATA

Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kualitatif, yang mana hasilnya dari observasi, wawancara, dokumentasi/video yang telah penulis lakukan dengan diawali pemberian pemahaman kepada guru tentang bagaimana cara pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran yang baik dan benar peserta didik kelas B2 di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah ternyata menghasilkan pengembangan kreativitas yang cukup baik. Untuk lebih jelasnya, berikut penulis sajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan, sebagai berikut:

Pada hakikatnya anak usia dini bermain sambil belajar atau sebaliknya belajar sambil bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu aktivitas bermain adalah bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, secara langsung atau tidak langsung. Bermain menjadi sumber belajar bagi anak, karena bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak baik di rumah maupun di sekolah. Karena dengan bermain peran anak akan belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman,

belajar komunikasi, anak akan belajar dan dapat memahami aturan dalam suatu permainan, dapat menirukan kalimat sederhana misal seperti meniru kalimat yang telah diucapkan oleh guru, dan dapat mengulang kalimat yang telah didengarnya, dan dapat menjawab pertanyaan guru, dan dapat menceritakan tentang kegiatan bermain peran memecahkan masalah sedangkan perkembangan kreativitas anak adalah mengembangkan daya imajinasi (khayal) anak, hari ini, seperti: menjadi penjual/pembeli dan bermain dokter-dokteran, dan anak dapat berani bertanya sesama temannya, dan anak dapat memberikan informasi seperti: tugas seorang dokter memeriksa pasien, mengobati pasien.

Bermain peran adalah suatu kegiatan permainan untuk memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat diperagakan/dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya. Bermain peran dipandang sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan kreativitas, berinteraksi, berkomunikasi, bahasa, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Hal ini dipertegas oleh ibu Siti Juariyah selaku guru kelas B2 di taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah yang mengatakan bahwa dengan metode bermain peran banyak memberikan manfaat bagi anak, di antaranya anak dapat

mengembangkan kreativitas bukan hanya kreativitas tapi kemampuan bahasa dan berinteraksi. Yang akan menjadi bekal bagi anak untuk dapat berkomunikasi dan diterima dalam lingkungan keluarga baik teman sebaya disekolahnya.

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak sudah tepat. Pembelajaran anak melalui metode bermain peran membuat anak semangat dalam belajar. Anak tidak merasa bosan karena mereka merasa mereka bermain. Bermain adalah dunia mereka, sehingga ketika mereka melakukan kegiatan tersebut mereka sangat menikmati dan merasa senang. Anak juga tidak banyak mengeluh ketika melakukan kegiatan tersebut. Dengan metode ini diharapkan agar lebih membantu anak yang sebelumnya kurang terampil dalam berkomunikasi menjadi lebih terampil percaya diri ketika mendapat perlakuan bermain peran.

Karena bermain peran juga anak dapat belajar untuk menunjukkan sikap percaya diri anak untuk berani tampil kedepan kelas untuk bermain peran menjadi dokter-dokteran atau pedagang/pembeli, raja-rajaan menunjukkan sikap mampu dengan belajar terlebih dahulu, melatih tanggung jawab yang mana akan diperankan, mentaati peraturan dalam permainan. Selain itu, dengan adanya interaksi antara pemain dapat mengembangkan komunikasi anak untuk mengembangkan imajinasi anak ataupun melakukan

percakapan baik untuk menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, memanggil teman dengan menggunakan sebutan lain dan sebagainya dan menceritakan kejadian tentang kegiatan hari ini bermain peran seperti: menjadi pak dokter, bu dokter, pedagang/penjual, raja, prajurit, seorang putri.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas B2 yang lain, yaitu Ibu Siti Juariyah menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam memilih cara/metode pembelajaran apa yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Misalnya dengan bermain peran yang dipergunakan sebagai metode untuk mengembangkan kreativitas anak, perlu adanya dukungan dari matangnya perencanaan pembelajaran baik, maupun menyediakan lingkungan belajar serta media/alat yang digunakan. Oleh sebab itu, seorang guru hendaknya memiliki keterampilan dalam menyusun kegiatan bermain peran, karena metode ini mempunyai beberapa kelemahan, di antaranya: Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung dan memerlukan tempat bermain yang luas. Apabila seorang guru tidak paham dan menguasai langkah-langkah dalam bermain peran maka akan mengacaukan jalannya permainan. Sehingga hasil yang dicapai tidak maksimal serta tujuan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik.

Berikut ini penulis akan menjelaskan dan menganalisa data didapat dari hasil penelitian kegiatan pembelajaran pengembangan kreativitas anak dilakukan dengan menggunakan 3 tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan (Pembukaan)

Kegiatan ini dilakukan terutama untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong anak memfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Contoh: Kegiatan berbaris didepan kelas praktek fisik motorik, jasmani dan rohani, serta percakapan atau Tanya jawab dengan begitu anak akan percaya diri untuk menjawab dan rasa ingin tahu yang tinggi ketika bertanya.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini difokuskan pada kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kreativitas anak. Berdasarkan Indikator perkembangan anak masing-masing. Dengan penjelasan tema sesuai dengan permainan yang akan diperankan pada waktu kegiatan belajar. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan menggunakan metode. Yang penulis gunakan dalam hal ini adalah metode bermain peran.

3. Kegiatan Penutup (Akhir dan tindak lanjut)

Sifat dan kegiatan penutup adalah untuk menyampaikan hasil pembelajaran, atau akhir dari kegiatan anak akan dievaluasi sesuai dengan perkembangan anak masing-masing. Berdasarkan instrument di bawah ini maka penulis menggunakan kerangka observasi.

Berdasarkan hasil analisa data melalui metode observasi, interview bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas anak.

Instrumen Observasi Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Peran

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan	Sub Indikator Pencapaian Perkembangan
Kreativitas	- Anak Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi	- Anak selalu bertanya ketika guru selesai menjelaskan tentang tema bermain peran
	- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	- Anak dapat mengeksplorasi alat dan media dalam kegiatan maupun diluar kegiatan
	- Anak terpesona dan mempunyai rasa takjub	- Anak terpesona/diam ketika guru sedang memerankan suatu tokoh sebelum anak-anak memerankannya
	- Anak dapat mengembangkan imajinasi	- Anak dapat berkembang daya khayalnya. Contoh ketika diluar kelas sapu dijadikan

		tongkat ajaip punya raja kata si anak
	- Anak memiliki sikap gigih	- Anak tetap pada pendiriannya saat memerankan tokoh Dalam tema kegiatan
	- Anak mempunyai rasa percaya diri	- Anak percaya diri ketika melakukan kegiatan dengan berbagai tema
	- Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan	- Anak dapat mengusulkan kepada guru tentang tema permainan

Keterangan:

1. Anak dapat memahami aturan dalam permainan tentang bermain peran.
2. Anak selalu bertanya dengan rasa ingin tahu yang tinggi pada saat memerankan suatu tokoh
3. Anak terpesona ketika guru memerankan suatu tokoh sebelum anak-anak memerankannya
4. Anak dapat percaya diri ketika hendak memerankan tokoh dan ketika sedang memerankan tokoh
5. Anak dapat mengeksplorasi dengan berbagai media yang digunakan ketika kegiatan dan diluar kegiatan
6. Anak dapat mengembangkan imajinasinya ketika waktu istirahat/diluar kegiatan inti.
7. Anak memiliki sikap gigih ketika dalam bermain peran
8. Anak sering berinisiatif dalam memilih tema bermain peran.

Hasil observasi penulis:

Kegiatan pembelajaran dengan melalui metode bermain peran sebagai berikut:

1. Guru menyediakan alat/bahan berupa koran dibuat seperti rompi, daun coklat dibuat untuk mahkota-mahkotaan, lidi, gunting dan lain-lain.

Begitupun untuk kegiatan RKH selanjutnya guru harus menyiapkan alat dan bahan.

Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, diketahui bahwasanya guru telah menerangkan terlebih dahulu alat-alat yang akan digunakan untuk bermain. Dengan cara guru menyebutkan nama-nama alat yang akan digunakan satu persatu. Hal ini bermaksud untuk mengenalkan nama-nama benda di sekitar untuk menyebutkan benda yang digunakan dalam bermain peran.

2. Guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini yaitu bermain peran dengan tema “pekerjaan: penjual dan pembeli” untuk RKH kedua “disebuah istana: Kerajaan”.
3. Pembelajaran pengembangan kreativitas anak di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah

Dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagai dewan guru pada pengembangan kreativitas anak mempunyai target atau inisiatif bahwa adanya pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan adanya 7 indikator-indikator yang akan dikembangkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran kami mencoba membuat

anak melakukan kegiatan yang dapat memahami aturan dalam permainan, anak dapat menirukan kalimat sederhana, anak dapat mengulang kalimat yang telah didengarnya, anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, anak mempunyai rasa takjub atau terpesona tentang kejadian hari ini, anak dapat percaya diri ketika bertanya dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dan anak dapat berimajinasi tentang kegiatan pada hari itu. Dalam hal ini kami sebagai guru mengharapkan anak bisa berkembang kreativitasnya dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya.

Peran guru dalam kegiatan bermain didalam kelas ataupun saat anak bermain diluar kelas sangatlah penting. Guru mempunyai beberapa peranan diantaranya sebagai pengamat, melakukan kolaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melaksanakan perencanaan. Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi anak dengan benda-benda disekitarnya. Guru sebagai model dalam hal ini guru bertugas memberikan contoh peran agar anak tidak bingung dan dapat memperluas peran anak dengan menyediakan berbagai sarana bermain sehingga anak bebas mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan Pengamatan dan wawancara dengan Ibu Siti Juariyah di TK At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah, bahwa untuk bermain peran dengan baik dan guru sekaligus pengamat, dengan tujuan melatih anak dalam pengembangan kreativitas bahasa anak, melalui metode bermain peran sangatlah efektif karena melalui bermain anak dapat mengembangkan interaksinya, sangat tepat untuk perkembangan kreativitas dan untuk mengembangkan sesuai dengan indikator-indikator yang akan dikembangkan.

C. PEMBAHASAN

Taman kanak-kanak adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagai usaha yang dilakukan agar anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, dengan potensi kreatif yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktifitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Sebagian guru berpendapat bahwa penggunaan metode dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang bervariasi. Ternyata dari

penelitian mengatakan bahwa hal tersebut tidak menyelesaikan masalah yang ada, seringkali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil karena penggunaan metode terlalu monoton. Dalam pembelajaran metode yang dapat menjamin keberhasilan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan metode ceramah dan penggunaan media gambar saja akan membosankan dan anak tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak membuat anak menjadi kreatif. Namun dengan menggunakan metode yang tepat maka keaktifan anak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan deskripsi pembahasan di atas, dapat penulis sampaikan bahwa sangat penting kiranya bagi seorang guru untuk dapat merencanakan dan menyiapkan suatu kegiatan pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat anak berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Adapun kegiatan pembelajaran juga harus disesuaikan dengan metode yang hendak digunakan serta tujuan yang akan dicapai. Karena dengan pemilihan metode yang menarik dan tepat akan membantu guru untuk mencapai hasil yang maksimal. Seperti halnya metode bermain peran sudah tepat untuk mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

Bermain peran adalah suatu kegiatan bagi anak yang dilaksanakan dengan cara memainkan berbagai peran dari tokoh-tokoh tertentu. Bermain

peran dipandang sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan kreativitas anak, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Dengan demikian anak dapat berperan dalam kelompok, bekerja sama kelompok, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, melakukan eksplorasi, (berfikir kreatif atau berfikir) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

jawaban suatu masalah dimana dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.⁵

Hidup dalam suatu masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya, kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan suatu bangsa yang sedang berkembang, untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi sebagai guru harus mengembangkan kreativitas anak sedini mungkin.

⁵ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.60

Untuk mencapai tujuan di atas, dalam rangka mengembangkan kreativitas anak, guru perlu memahami dan menguasai langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran, sehingga kegiatan bermain dapat berjalan dengan baik dan lancar. Berdasarkan hasil Pengamatan di lapangan dan merujuk pada hasil wawancara penulis dengan ibu Siti Juariyah di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah, bahwa langkah-langkah dalam bermain peran yang baik yaitu mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain, membicarakan alat-alat yang akan digunakan untuk bermain, memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen jumlah anak, membagi tugas anak menurut kelompoknya, menyusun dan menata alat permainan sesuai dengan perannya, anak bermain sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh guru dan diperbolehkan berganti peran dengan catatan bisa memainkannya.

Pada pelaksanaan RKH pertama dengan tema "istana/kerajaan" dengan pelaksanaan pembelajaran secara klasikal dikelas B2 dapat dijumpai beberapa hambatan dan kelemahan, diantaranya efisiensi waktu masih kurang, adanya keterbatasan waktu sehingga kegiatan bermain peran belum berkembang dengan baik, minat dan motivasi peserta didik mengikuti

pelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal hal ini terlihat dari masih ada peserta didik yang tidak focus bahwa pada pertemuan ada materi.

Berdasarkan hasil tes kegiatan bermain peran peserta didik pada pertemuan RKH Pertama dapat diketahui bahwa, pada pertemuan RKH 1 dari 15 siswa di kelas B2 yang memberikan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) dapat diketahui ada 7 anak (47 %), mulai berkembang (MB) ada 5 anak (33 %), belum berkembang (BB) ada 3 anak (20%). Dengan demikian pada RKH pertama ini sikap motivasi belajar belum menunjukkan hal yang memuaskan.

Pada RKH kedua, pembelajaran berjalan lebih baik dan lancar, kesiapan guru sudah lebih mantap dalam memberikan pengarahan pembelajaran sehingga alur pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat jelas dan runtut, peserta didik lebih bersemangat dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran bermain peran. Kegiatan bermain peran yang dilakukan pada RKH kedua dengan memperlihatkan minat anak, dengan kegiatan yang lebih menyenangkan serta berjalan dengan lancar dan jauh lebih baik.

Berbekal dari kelemahan-kelemahan pada pertemuan RKH pertama dijadikan modal perbaikan pada pelaksanaan RKH kedua. Hal ini dapat dilihat dari tes kegiatan bermain peran pada anak yang menunjukkan

peningkatan dari RKH sebelumnya, yaitu pada RKH kedua ini dikelas B2 yang memberikan hasil berkembang sangat baik (BSB) dapat diketahui 12 anak (80 %), Mulai Berkembang (MB) ada 3 anak (20%), dan yang belum berkembang (BB) ada) anak (0 %). Tanggapan pada setiap RKH terakhir selalu mengalami perkembangan yang baik. Hal tersebut ditunjukkan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8
Perbandingan Persentase Perkembangan Peserta Didik Pada RKH ke-1 dan RKH ke-2

Pertemuan (RKH) ke	Hasil Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak		
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Mulai Berkembang (MB)	Belum Berkembang (BB)
1	47 %	33 %	20 %
2	80 %	20 %	0 %

Dari tabel diatas diketahui adanya peningkatan yang kontinyu dari setiap pertemuan di RKH pertama dan RKH kedua. Pada RKH pertama dari 15 peserta didik yang menunjukkan Berkembang Sangat Baik pada pertemuan RKH pertama sebesar 47 %. Dan Mulai Berkembang sebesar 33 %. Dan yang belum Berkembang pada pertemuan RKH pertama sebesar 20 %.

Pada Pertemuan RKH kedua mengalami peningkatan yang sangat baik, dari 15 peserta didik yang menunjukkan berkembang sesuai harapan

pada pertemuan RKH kedua sebesar 80 %. Dan Mulai Berkembang sebesar 20 %.

Berdasarkan hasil analisis pada pertemuan RKH pertama dan RKH kedua maka dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan deskripsi pembahasan di atas, dapat penulis sampaikan bahwa sangat penting kiranya bagi seorang guru untuk dapat merencanakan dan menyiapkan suatu kegiatan pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat anak berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Adapun kegiatan pembelajaran juga harus disesuaikan dengan metode yang hendak digunakan serta tujuan yang akan dicapai. Karena dengan pemilihan metode yang menarik dan tepat akan membantu guru untuk mencapai hasil yang maksimal. Seperti halnya metode bermain peran sudah tepat untuk mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah.

2. Bermain peran adalah suatu kegiatan bagi anak yang dilaksanakan dengan cara memainkan berbagai peran dari tokoh-tokoh tertentu. Bermain peran dipandang sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan

keaktivitas anak, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Dengan demikian anak dapat berperan dalam kelompok, bekerja sama kelompok, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

3. Untuk mencapai tujuan di atas, dalam rangka mengembangkan kreativitas anak, guru perlu memahami dan menguasai langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran, sehingga kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Berdasarkan hasil Pengamatan di lapangan dan merujuk pada hasil wawancara penulis dengan ibu Siti Juariyah di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah, bahwa langkah-langkah dalam bermain peran yang baik yaitu mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain, membicarakan alat-alat yang akan digunakan untuk bermain, memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen jumlah anak, membagi tugas anak menurut kelompoknya, memberikan anak waktu untuk bertanya, menyusun dan menata alat permainan sesuai dengan peranannya, anak bermain sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh guru dan diperbolehkan berganti peran dengan catatan bisa memainkannya.

4. Berdasarkan hasil evaluasi terakhir terhadap pembelajaran dengan dengan menggunakan metode bermain peran sebagai metode untuk mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah diperoleh data perkembangan kreativitas anak dengan hasil yang cukup memuaskan, yakni dari 15 peserta didik dapat diketahui jumlah peserta didik yang perkembangan kreativitasnya berkembang sesuai harapan terdapat 12 peserta didik, yang mana sebelumnya dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran hanya ada 4 peserta didik saja yang perkembangan kreativitasnya berkembang sesuai harapan. Hal ini berarti dari keseluruhan peserta didik terdapat 80% atau 12 orang anak yang mampu mencapai indikator berkembang sangat baik, dan terdapat 40% atau 3 orang anak yang mulai berkembang atau sudah cukup baik dalam pencapaian indikator perkembangan kreativitasnya anak. Hal ini menunjukkan bahwasanya metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru di Taman Kanak-kanak At-Taqwa untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dikatakan berhasil dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran “Bermain Peran” dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini pada Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah, sebagaimana yang tergambar pada hasil belajar yang berwujud pada dampak dalam aspek perkembangan anak ada 7 indikator yaitu anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, anak terpesona dan mempunyai rasa takjub, anak dapat mengembangkan imajinasi, anak memiliki sikap gigih, anak mempunyai rasa percaya diri, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.
2. Bahwa kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah. Kegiatan bermain peran yang lebih bervariasi, kontekstual, dan menyenangkan dan menarik minat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar anak lebih menyenangkan dan bermakna.

3. Bukti-bukti adanya perkembangan kreativitas anak melalui metode bermain peran di kelas B2 Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah dapat dilihat dari hasil evaluasi di setiap pertemuan RKH.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perkembangan kreativitas anak secara kontinyu dari setiap pertemuan RKH yang dihadiri oleh 15 anak (100%). Pada Rkh pertama yang menunjukkan hasil Berkembang sesuai harapan sebesar 47%, dan yang Mulai Berkembang sebesar 33%, dan belum berkembang sebesar 20%. Sedangkan pada RKH kedua yang menunjukkan Berkembang sesuai harapan sebesar 80%, dan Mulai Berkembang sebesar 20%, dan yang Belum Berkembang sebesar 0%.
5. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada RKH kedua dengan memperhatikan minat anak, dengan kegiatan yang lebih menyenangkan serta berkelompok berjalan dengan lancar dan jauh lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan bermain peran pada anak yang menunjukkan perkembangan dari RKH pertemuan sebelumnya.

B. Saran-Saran

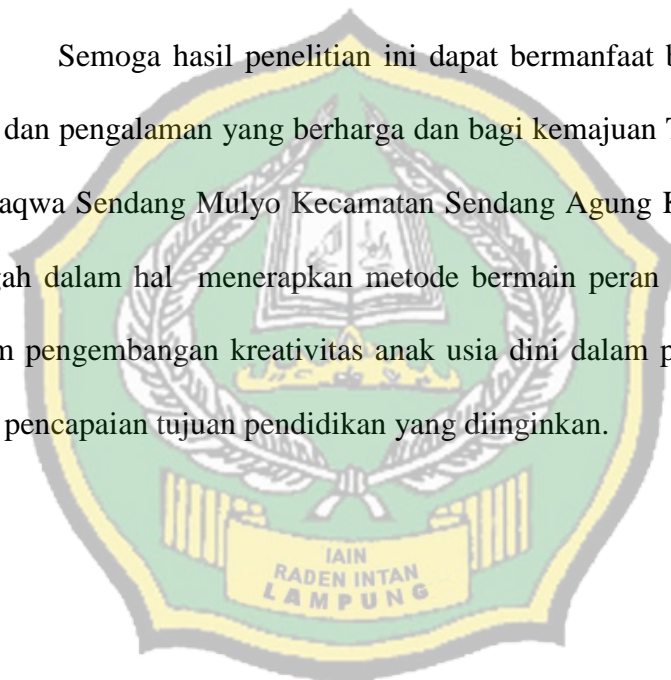
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan kesimpulan yang diperoleh, maka ada beberapa saran yang ingin penulis ajukan, yaitu antara lain:

1. Perkembangan kreativitas anak akan berkembang lebih baik apabila melalui metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, sebagai salah satu alternatif pembelajaran yaitu dengan metode bermain peran yang diyakini sebagai salah satu pendekatan yang sangat dapat mempengaruhi kreativitas anak dan anak lebih dapat berorientasi pada praktek pembelajarannya secara langsung sesuai dengan kebutuhan anak agar dapat meningkatkan daya imajinasi, dan motivasi belajar anak.
2. Dalam kegiatan bermain peran anak-anak tidak hanya membutuhkan kelengkapan sarana dan fasilitas untuk bermain peran, melainkan membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Melalui metode bermain peran anak tidak hanya berdiam saja, dan mendengarkan penjelasan guru, melainkan anak dapat mengamati dan dapat berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Karena dengan mengeksplorasi objek secara langsung dapat membantu proses belajar anak, akan lebih mempermudah guru dalam menerangkan suatu materi, karena anak sendiri yang akan menemukan atau menyelesaikan jawaban dan pertanyaan-pertanyaan tersebut.

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamiin atas ridho dan izin dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis sebagai ilmu dan pengalaman yang berharga dan bagi kemajuan Taman Kanak-kanak At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah dalam hal menerapkan metode bermain peran sebagai upaya Guru dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam proses pembelajaran, serta pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Basri Hasan.2009. *Filsafat Pendidikan Islam* Bandung:Pustaka Setia.
- Munandar Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* Jakarta:Rineka Cipta.
- Gunarti Winda dkk.2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.
- Wijana D Widarmi,dkk. 2011. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RdD* bandung:Alfabeta.
- Hurlock B. Elizabeth. *Perkembangan Anak* Jakarta: Erlangga, Edisi keenam.
- <https://anomsblg.wordpress.com/profesi-kependidikan/peran-guru-dalam-pembelajaran>
- Mansur.2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005.
- Wawasan Tugas Guru dan Tenaga Kependidikan*, Jakarta:Departemen Agama RI,
- Creswell.W. John, 2012, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mudlofir Ali, 2013, *Pendidik profesional*, Jakarta: Rajagrafindo Persada
- <https://dedensoleh.wodpress.com/2010/10/16/kualifikasi-akademik-dan-kompetensi-guru/>
- <http://blogspot.co.id/2010/10/faktor-pendukung-dan-penghambat.html>
- Samsudin, Pembelajaran Motorik Anak di taman Kanak-kanak, (Jakarta: Litera, 2008)

Dokumentasi Tk At-Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten
Lampung Tengah

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009
Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian
Agama RI: 2011

